



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmiyati, C., Omegawati, W. H., Kusumawati, R., 2008 IPA Salingtemas 5. Pusat Perbukuan Departement Pendidikan Nasional: Jakarta .
- Dicheva, D., 2015 Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology and Society, hal. 75-88.
- Fahrizal, R. 2017. Pembuatan Aplikasi Kuis Tarjamah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku *Tadribat Tarjamah Arab-Indonesia*[Online]. Tersedia dalam: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/36704/1/RIFIQI%20FAHRIZAL%20-%20FAH.pdf>[Diakses 31 Oktober 2018]
- Gay, L. R., Diehl, P. L. 1992. Research Method for Business and Management.
- Hung, W., 2014 Intrinsic and extrinsic intentional learning: The difference made by self-determination. *Australian Journal of Education*, 58(1), hal. 50–58.
- Huang, W. H., 2013 Gamification Of Education. University of Toronto - Rotman School of Management. hal. 1-29
- Huotari, K., Hamari, J., 2012. Defining gamification. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12* , hal. 17. New York, New York, USA: ACM Press.
- Indriani, A., 2014 Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, hal. 134-139[Online]. Tersedia dalam: <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=421957>[Diakses 9 Oktober 2017]
- Jagannatham, A., 2008 Mersenne Twister – A Pseudo Random Number Generator and its Variants.[Online]. Tersedia dalam: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.175.9735&rep=rep1&type=pdf>[Diakses 17 Juli 2017]
- Jones, D., 2010 Good Practice in (pseudo) Random Number Generation for Bioinformatics Applications. UCL Bioinformatics Group[Online]. Tersedia dalam: <http://www0.cs.ucl.ac.uk/staff/d.jones/GoodPracticeRNG.pdf>[Diakses 7 Oktober 2017]
- Kasih, S., 2012 Peningkatan Motivasi Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas V SD Negeri Purworejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2012/2013 [Online]. Tersedia dalam: http://eprints.ums.ac.id/20933/13/NASKAH_PUBLIKASI.pdf [Diakses 7 Oktober 2017]

- KBBI Daring, 2018.[Online]. Tersedia dalam: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Lowry, P. B. dkk, 2013 Taking “Fun and Games” Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). *Journal of the Association for Information Systems*, hal 617-671
- Marczewski, A., 2015 User Types. Even Ninja Monkeys Like to Play. *Game Thinking and Motivational Design*, hal 65-80. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marczewski, A., 2017 52 Gamification Mechanics and Elements.[Online]. Tersedia dalam : <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>[Diakses 17 Juli 2017]
- Malette, G., 2012 Github[Online]. Tersedia dalam : https://github.com/gmalette/mersenne-twister/blob/master/mersenne_twister.php[Diakses 10 Maret 2018]
- Matsumoto, Makoto., 2002 What and how is MT?[Online]. Tersedia dalam : <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/ewhat-is-mt.html>[Diakses 17 Juli 2017]
- Morschheuser, B., Werder, K., Hamari, J., Abe, J., 2017 How to gamify? A method for designing gamification. *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on Systems Sciences*, hal. 1298-1307
- Muntean, C. I., 2011 Raising engagement in e-learning through gamification. *The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL 2011*, hal. 323-329
- Nirwana, H. dkk., 2006 Belajar dan Pembelajaran. Padang : FIP UNP
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., Wahyuningsih, D., 2013 Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No.1 hal.11-18*[Online]. Tersedia dalam: <http://eprints.uns.ac.id/14419/1/1769-3958-1-SM.pdf> [Diakses 7 Oktober 2017]
- Rositawaty, S. Muharam, A., 2008 Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6
- Sari, Rike Kurnia., 2017 Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam proses Pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian [Online]. Tersedia dalam: <http://repository.unja.ac.id/1244/1/A1D112008-ARTIKEL.pdf>[Diakses 7 Oktober 2017]
- Sugiyono., 2012 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta: Bandung
- Trianto, 2010 Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP. Bumi Aksara: Jakarta

Wong, D., 2016 Cryptologie[Online]. Tersedia dalam :
<https://www.cryptologie.net>[Diakses 10 Maret 2018]



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA